MUTANT TABELLER

ENHANDS NÄRSTRIDSVAPEN

Fat.	Färd.	Namn	STY	Skad.	Vikt	Pris
1H	Kniv	Dolk	–	1T6	0,25	9,99
1H	Kniv	Fickmaser	–	1T6	0,5	39,99
1H	Kniv	Minilaser	–	2T6	0,25	49,99
1H	Obev	Knogjärn*	–	+1T2	–	5
1H	Obev	Pistolkolv	–	1T6	–	–
1H	Obev	Knytnäve	–	1T6	–	–
1H	1H	Kortsvärd	5	2T6–1	1	6
1H	1H	Nunchako	5	1T6	0,5	7
1F	Obev	Spark	–	1T10	–	–
1H	1H	Hammare	3	1T6+1	1	9,99
1H	1H	Kedja	7	1T6	1	5,99
1H	1H	Patronband	7	1T6	0,5	15

* Vapnets skada adderas till den vanliga knytnävsskadan.

1–2-HANDS NÄRSTRIDSVAPEN

Dessa kan användas antingen med en eller två händer. Man använder endera färdigheten. Om man använder två händer så ökar skadan med +2. STY-kravet sänks med 3.

Fat.	Färd.	Namn	STY	Skad.	Vikt	Pris
1/2H	1H/2H	Träklubba†	6	1T6	2	2
1/2H	1H/2H	Laservärja	–	3T6+2	0,5	30.000
1/2H	1H/2H	Kofot	6	1T6+1	1,5	14,99
1/2H	1H/2H	Yxa	8	1T6+1	1	15,99
1/2H	1H/2H	Blyrör	15	1T6+1	3	2
1/2H	1H/2H	Långsvärd	11	1T10+1	2	12
1/2H	1H/2H	Kortspjut	9	1T10	1,5	8

† T. ex. stolsben, yxskaft

TVÅHANDS NÄRSTRIDSVAPEN

Fat.	Färd.	Namn	STY	Skada	Vikt	Pris
2H	2H	Gevärskolv	var.	1T6+1	var.	–
2H	2H	Ge. m. bajonett	var.	1T6+1	var.	–
2H	2H	Trästav	5	1T10	1	2
2H	2H	Långspjut	7	2T6+1	2	14
2H	2H	Baseballträ	7	2T6–1	2	19,99
2H	2H	Hacka	11	2T6+2	4	24,99
2H	2H	Högaffel	7	1T10	2	15
2H	2H	Slägga	13	2T10	5	19,99
2H	2H	Spade	7	1T10	1,5	16,99

KAST- OCH AVSTÅNDSVAPEN

Fat.	Färd.	Namn	STY	Skada	Räck.	Vikt	Omlad.	Mag.	Sal.	EV	Pris
2H	Gevär	Armborst	10	3T6+2	90 m	3	3	2	2	2	1.199
1/2H*	Gevär	Blåsrör	–	† FYS	12 m	0,5	1	1	1	3	6
1H	Kastv	Handyxa	5	2T6	5 m	1	0	1	1	0	15,99
1H	Kastv	Kastdolk	–	1T6	4 m	0,25	0	1	1	0	12,99
1H	Kastv	Kastspjut	9	1T10	15 m	1	0	1	1	0	8
1H	Kastv	Shuriken	–	1T6	3 m	–	0	1	1	0	10
2H	Gevär	Pilbåge	13	1T10+1	70 m	2	0	1	1	1	999

† Se specialregler. * Blåsrör kan användas med en hand med –25 på GCL.

REVOLVRAR

Dessa kan användas antingen med en eller två händer. Om vapnet fattas med två händer får man +10 på GCL. STY-kravet sänks med 3.

Fat.	Färd.	Typ	Kal.	STY	Skada	Räck.	Vikt	Oml.	Mag.	Sal.	EV	Pris
1/2H	Pistol	S & W M31	32"	6	2T6–1	5 m	0,5	2	6	3	2	1.500
1/2H	Pistol	Python	357	11	4T6	40 m	1,25	2	6	3	2	2.700
1/2H	Pistol	38 special	38"	6	1T6+1	15 m	0,5	3	2	2	2	900
1/2H	Pistol	S& W M36	38"	9	3T6–2	20 m	0,75	2	5	2	2	2.100
1/2H	Pistol	S & W M29	44M	14	5T6	30 m	1,5	2	6	2	2	3.500

AUTOMATPISTOLER

Samma modifikationer som revolver.

Fat.	Färd.	Typ	Kal.	STY	Skada	Räck.	Vikt	Oml.	Mag.	Sal.	EV	Pris
1/2H	Pistol	Walt.PPK	380"	8	2T6–1	10 m	0,75	0	7	5	3	2.600
1/2H	Pistol	H&K P7	9 mm	10	2T6+1	20 m	1,25	0	18	5	3	3.000
1/2H	Pistol	Pistol 40	9 mm	10	2T6+1	20 m	1,25	0	8	5	4	3.000
1/2H	Pistol	SIG 230	9 mm	10	2T6+1	15 m	0,5	0	15	5	3	3.600
1/2H	Pistol	Makarov	9 mm	10	2T6+1	15 m	0,75	0	8	5	4	3.300
1/2H	Pistol	Colt Mk IV	45"	12	3T6	15 m	1,25	0	7	5	3	4.800

K-PISTAR

Om en k-pist fattas med en hand får man –20 på GCL. STY-kravet höjs med 3. Om man avlossar patronvis eld, använd färdigheten Pistol.

Fat.	Färd.	Typ	Kal.	STY	Skada	Räck.	Vikt	Oml.	Mag.	Sal.	EV	Pris
1/2H	Auto.	AKR	5,45	9	2T6–1	110 m	3,25	0	30	30	3	9.200
1/2H	Auto.	H&K 53	5,56	10	2T6+1	100 m	3,5	0	40	40	3	9.500
1/2H	Auto.	H&K MP5	9 mm	12	3T6–1	50 m	3	0	30	30	5	10.000
1/2H	Auto.	Ksp m/45	9 mm	12	3T6–1	100 m	4,5	0	36	36	5	9.800
1/2H	Auto.	Uzi	9 mm	12	3T6–1	75 m	4	0	32	32	3	10.000
1/2H	Auto.	Ingram	9 mm	12	3T6	65 m	3,5	0	32	32	7	10.300

AUTOMATKARBINER

Om man avlossar patronvis eld, använd färdigheten Gevär.

Fat.	Färd.	Typ	Kal.	STY	Skada	Räck.	Vikt	Oml.	Mag.	Sal.	EV	Pris
2H	Auto.	M16A1	5,56	10	2T10+1	170 m	3,5	0	30	30	8	14.200
2H	Auto.	M16A2	5,56	10	3T10-2	170 m	4	0	30	30	4	16.100
2H	Auto.	AK5	5,56	10	3T10+1	160 m	4,75	0	30	30	4	16.100
2H	Auto.	AK4	7,62	12	4T10	170 m	5,25	0	20	20	5	16.900
2H	Auto.	AK47	7,62	13	4T10-2	110 m	4	0	30	30	2	16.300
2H	Auto.	Galil	7,62	13	4T10+1	200 m	4,75	0	25	25	3	18.000

GEVÄR

Fat.	Färd.	Typ	Kal.	STY	Skada	Räck.	Vikt	Oml.	Mag.	Sal.	EV	Pris
2H	Gevär	M700	5,56	8	3T6	160 m	5,25	2	5	2	2	5.600
2H	Gevär	Sako	7 mm	9	4T6-2	280 m	4,5	2	5	2	2	7.000
2H	Gevär	Auto	7 mm	10	4T6	250 m	3,5	1	4	5	4	7.600
2H	Gevär	Mk V	30"	12	6T6-3	220 m	4,75	1	3	2	2	8.200
2H	Gevär	M1894	357"	13	5T6-2	55 m	3	3	9	3	5	5.500
2H	Gevär	M94	44M	12	6T6	130 m	4	2	6	3	2	8.100

HAGELGEVÄR

Om ett hagelgevär är avsågat kan det användas med en hand.
Använd i så fall färdigheten Pistol.

Fat.	Färd.	Typ	Kal.	STY	Skada	Räck.	Vikt	Oml.	Mag.	Sal.	EV	Pris
2H	Gevär	Ankfot	–	10	1T3	50 m	5	2	10	1	3	3.700
2H	Gevär	SPAS12	25,4	12	†	30 m	4,5	3	7	5	8	5.200
2H	Gevär	Ithaca	30,48	12	†	15 m	5	1	5	5	6	5.100
2H	Gevär	870	15,24	12	†	10 m	3,5	2	5	5	4	4.800

† Speciella regler gäller för skadan vid hagelgevär. Se sektion 9.4.4.

KULSPRUTOR

Kulsprutor används vanligtvis med stativ; ger +20 på GCL och STY-krav 5 (inkluderade i vikt)

Fat.	Färd.	Typ	Kal.	STY	Skada	Räck.	Vikt	Oml.	Mag.	Sal.	EV	Pris
2H	Auto.	Ksp 58	7,62	14	4T10+1	200 m	11,5	1	50	50	7	26.300
2H	Auto.	FN MAG	7,62	16	4T10+2	190 m	12,5	1	50	50	6	25.900
2H	Auto.	PKM	7,62	15	4T10	230 m	11,5	1	100	60	8	25.300
2H	Auto.	M60	7,62	18	4T10+1	200 m	13,5	1	100	50	6	27.500
2H	Auto.	NSV	12,7	23	5T10	450 m	52	1	50	50	6	27.100
2H	Auto.	M2HB	12,7	25	5T10+1	400 m	71	1	105	50	6	27.700

AMMUNITION

Beteckning	Vikt	Pris	Åtk.	Övrigt
Energipack	–	1,99	A	För energivapen, cybernetitska och robotekniska tillbehör och en hel massa vardagsapparater.
Gasampull	–	9,99	BX/C	Sömngas åtkomlighet ' BX'. Tår- och giftgas 'C'. Stöld /pirat.
Granater	0,25	20	C	För granatgevär. Fynd / pirat.
Handgranat (gas)	0,1	17,99	BX/C	Sömngas åtkomlighet 'BX'. Tår- och giftgas'C'. Fynd, stöld /pirat.
Handgranat (annan)	0,1	25	C	Fynd, stöld / pirat
Mag, 1 - 10 kulor	–	30	C	För automatpistoler. Fynd /pirat.
Mag, 11 - 50 kulor	–	60	C	För k-pistar & automatkarbiner. Fynd /pirat.
Nål	–	11,99	BX/C	För blåsrör och nålpistoler. Sövande gift åtkomlighet 'BX'. Dödande och förlamande gift 'C'. Stöld/pirat.
Patronband	1,5	15	C	För kulsprutor & automatkarbiner. Fynd /pirat.
Patroner, 100 st	1	75	C	För revolvrar samt omladdning av magasin och patronband. Fynd /pirat.
Pilar, 10 st	0,5	19,99	BX	För pilbågar och armborst. Licensbelagda.
Raket	0,25	200	C	För raketgevär. Fynd /pirat.

ÖVRIGA PROJEKTILVAPEN

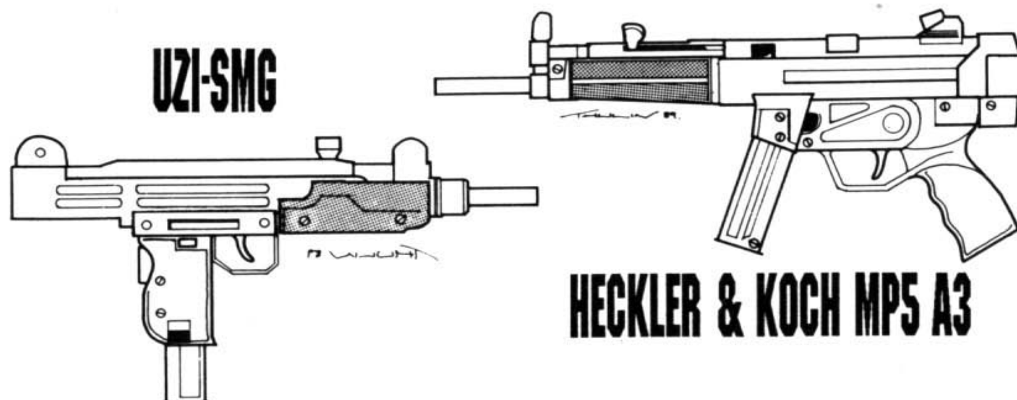
Fat.	Färd.	Typ	Kal.	STY	Skada	Räck.	Vikt	Oml.	Mag.	Sal.	EV	Pris
1H	Pistol	Nål	–	–	* 1T6+3	3 m	0,5	1	1	1	2	500
1H	Pistol	Gas	–	–	*	5 m	1,5	1	1	1	4	800
2H	Gevär	Lanze	66	12	1T100+20	50 m	10	4	1	1	2	6.700
2H	Gevär	M72A2	66	16	1T100+20	50 m	2,5	1	1	1	2	2.500
2H	Gevär	G.kast.*	30–40	+1	†	40m	+2	1	1	1	2	var.

* Speciella regler gäller detta vapen.
† Skadan beror på typen av granat. Se sektion 9.4.8.

ENERGIVAPEN

Fat.	Färd.	Typ	Kal.	STY	Skada	Räck.	Vikt	Oml.	Mag.	Sal.	EV	Pris
1H	Pistol	Bedöv.	–	3	*	2 m	0,5	1	5	1	1	500
1H	Pistol	Laser	–	6	3T6	50 m	2	0	10	1	1	4.000
1H	Gevär	Laser	–	8	3T6	400 m	5	0	10	1	1	6.000
2H	Gevär	Laserk.	–	12	5T6	200 m	8	0	40	40	1	19.000
2H	Auto.	Pulslaser	–	19†	3T6	300 m	17	1	250	50	3	25.000
2H	Gevär	Las.kan.	–	25†	8T6	600 m	80	1	40	1	2	40.000
2H	Gevär	Tur.las.	–	23†	3T20	25 m	63	1	3	1	2	100.000
1H	Pistol	Maser	–	3	3T6+6	25 m	1	0	8	1	2	2.000
2H	Gevär	Maser	–	5	4T6+6	100 m	3	0	12	1	2	4.000
2H	Pistol	Neutron	–	15	10*	10 m	8	0	3	1	3	9.000
2H	Gevär	Neutron	–	17	18*	18 m	12	0	3	1	3	12.000
2H	Gevär	Neu.kan.	–	20†	40*	40 m	19	1	55	1	3	180.000

* Se specialregler för detta vapen;
† Monteras normalt på stativ – +20 på GCL och STY-krav 5.



RUSTNINGAR

Om man använder det vanliga stridssystemet så anses hela kroppen ha samma rustningstyp. Använder man den frivilliga regeln med Träffområden så kan man bära olika rustningstyper på olika delar av kroppen.
Man kan man aldrig bära flera rustningar utanpå varandra.

LÅGTEKNOLOGISK SKYDDSUTRUSTNING

Typ	Abs	Vikt Hel rust.	Vikt Bål*	Vikt Armsk.	Vikt Bensk.	Vikt Hjälm*
Tjockt tyg	1	6	2,5	0,5	1	0,5
Läder	2	9	4	0,75	1,5	0,5
Motorcykelställ	3	9	4,5	0,5	1	1,5
Härdat läder	3	12	6	1	1,5	1
Pilotställ	3	15	7	1	1,5	3
Kravallrust.	6	7	3	0,25	0,75	2
Skottsäkert	8	16	8	1,5	2,5	–
Kevlarrust.	14	10	4	1	1,5	1

HÖGTEKNOLOGISK SKYDDSUTRUSTNING

Typ	Abs	Vikt Hel rust.	Vikt Bål*	Vikt Armsk.	Vikt Bensk.	Vikt Hjälm*
Vakuumdräkt	5	26	10	2	3	6
Lätt stridsrust.	10	12	5	1	1,5	2
T. stridsrust.	18	17	6	1,5	2	4
Energirust.	20	18	7	1,5	2,5	3
Reflecplagg†	20/1	5	3	0,25	0,5	0,5

*Hjälmen har 3 poäng bättre absorption än resten av rustningen. Bålen har 1 poäng bättre absorption än resten av rustningen (gäller ej reflec-dräkter).
†Reflecplagg har abs 20 mot laservapen; abs 1 mot andra attacker.

SKÖLDAR

Material	abs*	Liten Vikt	Medelstor Vikt	Normal Vikt
Plåt	6	3	6	9
Kevlar	12	2	4	6
Trä	4	4	8	12
Ökning CL Undvi.+		10	+20	+30

* Om man använder den frivilliga regeln med Träffområden så läggs denna abs till normala abs om attacken träffar sköldarmen och Undvikandeslaget misslyckas.

UTRUSTNINGSLISTOR

NÄRSTRIDSVAPEN

Beteckning	Vikt	Pris	Åtk.	Övrigt
Dolk/kniv	0,25	9,99	A	
Stilett	0,25	15	C	Pirat
Minilaser	0,25	49,99	BX	
Fickmaser	0,5	39,99	BX	
Knogjärn	–	5	C	Pirat
Kortsvärd	1	6	D	
Nunchako	0,5	7	C	Pirat
Hammare	1	9,99	A	
Kedja	1	5,99	A	
Patronband	0,5	15	C	Fynd / pirat
Laservärja	0,5	30.000	C	Endast fynd
Kofot	1,5	14,99	A	
Yxa	1	15,99	A	
Blyrör	3	2	D	
Långsvärd	2	12	D	
Kortspjut	1,5	8	D	
Långspjut	2	14	D	
Baseballträ	2	19,99	B	
Hacka	4	24,99	A	
Högaffel	2	15	D	
Slägga	5	19,99	A	
Spade	1,5	16,99	A	
A.borst M II	6	1.199	BX	Licensbelagd
Blåsrör	0,5	6	D	
Kastdolk	0,25	12,99	A	
Kastspjut	1	8	D	
Shuriken	–	10	C	Pirat
Pilbåge XL	4	999	BX	Licensbelagd

PISTOLER

Beteckning	Vikt	Pris	Åtk.	Övrigt
S & W M31	0,5	1.500	C	Fynd / pirat
Colt Python	1,25	2.700	C	Fynd / pirat
Deringer	0,5	900	C	Fynd / pirat
S & W M36	0,75	2.100	C	Fynd / pirat
S & W M29	1,5	3.500	C	Fynd / pirat
Walther PPK	0,75	2.600	C	Fynd / pirat
H&K P7	1,25	3.000	C	Fynd / pirat
Pistol m/40	1,25	3.000	C	Fynd / pirat
SIG 230	0,5	3.600	C	Fynd / pirat
Makarov PM	0,75	3.300	C	Fynd / pirat
Colt Mk IV	1,25	4.800	C	Fynd / pirat

K-PISTAR

Beteckning	Vikt	Pris	Åtk.	Övrigt
AKR	3,25	9.200	C	Fynd / pirat
H&K 53	3,5	9.500	C	Fynd / pirat
H&K MP5	3	10.000	C	Fynd / pirat
Ksp m/45	4,5	9.800	C	Fynd / pirat
Uzi	4	10.000	C	Fynd / pirat
Ingram 10	3,5	10.300	C	Fynd / pirat

AUTOMATKARBINER

Beteckning	Vikt	Pris	Åtk.	Övrigt
M16A1	3,5	14.200	C	Fynd / pirat
M16A2	4	16.100	C	Fynd / pirat
AK5	4,75	16.100	C	Fynd / pirat
AK4	5,25	16.900	C	Fynd / pirat
AK47	4	16.300	C	Fynd / pirat
Galil	4,75	18.000	C	Fynd / pirat

GEVÄR

Beteckning	Vikt	Pris	Åtk.	Övrigt
Remington	5,25	5.600	C	Fynd / pirat
Sako	4,5	7.000	C	Fynd / pirat
Browning	3,5	7.600	C	Fynd / pirat
Weatherby	4,75	8.200	C	Fynd / pirat
Marlin	3	5.500	C	Fynd / pirat
Winchester	4	8.100	C	Fynd / pirat

HAGELGEVÄR

Beteckning	Vikt	Pris	Åtk.	Övrigt
Ankfot	5	3.700	C	Stöldgods
SPAS12	4,5	5.200	C	Fynd / pirat
Ithaca	5	5.100	C	Fynd / pirat
Remington	3,5	4.800	C	Fynd / pirat

KULSPRUTOR

Beteckning	Vikt	Pris	Åtk.	Övrigt
Ksp 58	11,5	26.300	C	Fynd / pirat
Inklusive benstöd.				
FN MAG	12,5	25.900	C	Fynd / pirat
Inklusive benstöd.				
PKM	11,5	25.300	C	Fynd / pirat
Inklusive benstöd.				
M60	13,5	27.500	C	Fynd / pirat
Inklusive benstöd.				
NSV	52	27.100	C	Fynd / pirat
Kan endast monteras i lavettage.				
M2HB	71	27.700	C	Fynd / pirat
Inklusive stativ.				

ÖVRIGA PROJEKTILVAPEN

Beteckning	Vikt	Pris	Åtk.	Övrigt
Nålpistol	0,5	500	C	Stöld / pirat
Gaspistol	1,5	800	C	Stöld / pirat
Raketgevär	10	6.700	C	Fynd / pirat
Raketgevär	2,5	2.500	C	Fynd / pirat
Granatk.	+2*	†	C	Fynd / pirat

* Denna vikt läggs till vapnets normala vikt.

† Granatkastaren kostar hälften så mycket som det vapen det hör till.

ENERGIVAPEN

Beteckning	Vikt	Pris	Åtk.	Övrigt
Bedöv.pistol	0,5	500	C	Stöld & pirat
Laserpistol	2	4.000	C	Stöldgods
Lasergevär	5	6.000	C	Stöldgods
Laserkarbin	8	19.000	C	Stöldgods
Pulslaser	17	25.000	C	Stöldgods
Laserkanon	80	40.000	C	Stöldgods
Turbolaser	63	100000	C	Stöldgods
Maserpistol	1	2.000	C	Stöld / pirat
Masergevär	3	4.000	C	Stöld / pirat
Neutronpist.	8	9.000	C	Stöldgods
Neutronge.	12	12.000	C	Stöldgods
Neutronka.	19	180.000	C	Stöldgods

RUSTNINGAR

Vikt och pris gäller för en hel dräkt.
För separata delar:

Del	Pris
Bålen	1/3
Armar	1/6
Ben	1/6
Hjälm	1/3

LÅGTEKNOLOGISK SKYDDSUTRUSTNING

Beteckning	Vikt	Pris	Åtk.	Övrigt
Tjockt tyg	6	30	D	
Läder	9	50	D	
Motorc.ställ	9	89,99	B	
Hård. läder	12	70	D	
Pilotställ	15	799	B	
Kravallrust.	7	3.500	C	Stöld / pirat
Skottsäke.p.	16	2.999	B	
Kevlarplagg	10	5.500	C	Stöld / pirat

HÖGTEKNOLOGISK SKYDDSUTRUSTNING

Beteckning	Vikt	Pris	Åtk.	Övrigt
Vakuumd.	26	5.700	C	Endast fynd
Lätt stridsr.	12	6.500	C	Fynd / stöld
Tung strids.	17	10.000	C	Fynd / stöld
Energirust.	18	40.000	C	Stöldgods
Reflecplagg	5	7.200	C	Stöldgods

SKÖLDAR

Material	Vikt	Pris	Åtk.	Övrigt
Plåt	6	20	D	Soptunnelock, etc.
Kevlar	4	300	C	Kravallsköld. Stöld /pirat.
Trä	8	40	D	

Vikt och pris anges för en medelstor sköld; halvera för en liten, multiplicera med 1,5 för en stor.

FORDON

Beteckning	Pris	Åtk.	Övrigt
CityBike Speeder	5.999	A	
Dodger CitCar Automatic	7.999	A	
Blizzard 4WD Extern	12.999	B	
Exterminator TechTank	950.000	C	Stöldgods
Bell Custom Freighter	349.999	B	
CitySys AR5Metro	149.999	B	
Diva Watchman	65.000	C	Stöldgods
Jupiter Combat Assault Helic.	500.000	C	Stöldgods
Winston AG Stock Freighter	1.200.000	C	Stöldgods
Galvin MI-4	23.499	B	
Galvin MI-5	12.999	A	

Bensin kostar 1 ED per liter (en liter anses alltid räcka till 10 km).

MEDICINSKT MATERIEL

Beteckning	Vikt	Pris*	Åtk.	Övrigt
Dormazol	–	11,99	BX	Sömnmedel. Receptbelagt.
Enduran	–	2,99	A	Minskat sömnbehov.
Mendator	–	12,99	BX	Läker brutna ben Receptbelagt.
Regen	–	7,99	B	Påskyndad läkning.
Resistasyl	–	39,99	BX	Höjer motstånds-kraft mot gifter och gaser. Receptbelagt.
Salinisyl	–	50	BX	Skyddar mot RA-strålning.
Combatin	–	8	C	Stridsdrog. Pirat.
Autoinjektor	0,25	9,99	B	Kan laddas med valfri drog.
Förbandpack.	2,5	49,99	A	Bandage, kompress, plåster, rengörings-vätska.

* För droger; per dos.

DIVERSE

Beteckning	Vikt	Pris	Åtk.	Övrigt
Bajonett	0,25	30	C	Olika bajonetter Fynd /pirat
Bandspelare	1	74,99	A	Med inspelning. Drivs av energipack.
Bär.termina	18	499	B	Drivs av energipack (räcker 3 timmar)
Cybertech.set	5	99,99	A	Krävs för att reparera cybernetik
Dyrksats, datalås	0,2	4.000	C	Datakunskap 75% vid öppning av datoriserade lås. Pirat.
Dyrksats, mekan. lås	0,2	1.400	C	Ger +25 på Fingerfärdighet vid låsdyrkning. Fynd /pirat.
Kläder	1,5	var.	A	
Fallskärm	12	599	B	Kräver 30 meters fall för att utvecklas
Falskt IBK	–	75.000	C	Plus 90% av den penningsumma som skall finnas insatta. Stöld /Pirat.
Fasad- & bergsklät. utr.	9	249	B	Tillåter dig att bestiga ytor med lutning på upp till 90°. Rörligt manöverslag krävs.
Fickdator	0,5	6,99	A	Miniräknare. Drivs av energipack.
Ficklampa	0,25	3,99	A	Drivs av energipack
Fältkök	1	12,99	B	Drivs av energipack (räcker 1 timme)
Gasmask	0,5	29,99	B	FYS +10 vid Motståndsslag mot gas
Geigermätare	4	59,99	B	
Hemterminal	30	2.999	A	Installation ytterligare 1.000 ED
Kamera	0,5	19,99	A	Film (50 bilder) 3 ED; framkallning 0,1 ED per bild. Teleobjektiv (x 20) 30 ED.

Beteckning	Vikt	Pris	Åtk.	Övrigt
Kamoudräkt	5	59,99	B	Ger +15 på Gömma sig i vildmarken
Kikare	0,5	49,99	B	Förstoring x 5 - 30
Kikarsikte	0,1	var.	C	Kostar 1/5 av vapnet. Individuella sikten till varje vapen. Minskar avstånden i Avståndstabellen till 1/5. Fynd, stöld /pirat.
Kom.radio	0,75	29,99	B	Räckvidd 50 km. Kräver energipack.
Vapenstativ	5	80	C	Fynd & pirattillverkade
Lasersikte	0,25	1.000	C	Visar en liten röd punkt där man kommer att träffa – ger +25 på CL. Räckvidd 50 m. Endast för energivapen. Stöldgods.
Ljuddämpare	0,25	var.	C	Kostar 1/10 av vad vapnet kostar, individuella ljuddämpare till varje vapen. Gör att skottet blir helt ljudlöst. Ger -10 på GCL. Fynd / pirat.
Metalldetektor	2	49,99	B	Räckvidd 2 meter. Drivs av energipack.
Nattsikte	0,25	1.000	C	Upphäver alla modifikationer för skymning och mörker.
Nylonrep (10 m)	2	4,99	A	Håller för 250k belastning
Pistolhölster	0,5	10	C	Fynd, stöld /pirat
Robotrepset.	5	500	C	Krävs för att reparera robotar. Stöld / pirat.
Ryggsäck /väska	0,5	19,99	A	50 liter; håller för 30 kg
Skydds-glasögon	0,25	9,99	A	Skyddar ögonen mot syra
Stövlar	3	20	A	Kraftigt läder; skyddar mot syra med STY 10 eller mindre
Syrgastub	8	59,99	B	Skyddar mot gaser. Räcker i en timme. Laddning kostar 10 ED.
Vakthund	–	599	B	Se avsnitt 3.2.1. i Kampanjboken.
Verktygslåda	6	49,99	A	Med standardverktyg, lödkolv, ström- och spänningsmätare
Videokamera	3	99,99	B	Film (3 timmar) 7 ED. Drivs av energipack.
Änterhake	4	80	C	Med 10 meters nylonlina; håller för 120 kg. Fynd/pirat.
Överlevnads-tält	5	299	B	Skyddar mot syraregn och temperaturer från -30°C – +60°C

LIVSMEDEL & TJÄNSTER

Beteckning	Vikt	Pris	Åtk.	Övrigt
Dataspels-arkad, 1 spel	–	1	A	
Diskotek, inträde	–	4	A	
En flaska sprit	1	6,99	A	75 cl. 40 volym-%. Fyrdubbla kostnaden på restaurang.
En flaska starköl	0,25	0,49	A	33 cl. 5,6 vikt-%. Fyrdubbla kostnaden på restaurang.
En flaska vin	1	3,99	A	75 cl. 10,5 volym-%. Fyrdubbla kostnaden på restaurang.
En veckas mat	3	24,99	A	Koncentrerad, frystorkad
Ett mål mat på restaurang	–	var.	A	Tiodubbla kostnaden om äkta råvaror använts
Frisörbesök	–	4,99	A	
Hotell, dag & person	–	var.	A	
Luftbanefärd	–	1	A	Kostar alltid 1 ED vart du än vill åka
Sjukhus-vistelse dag	–	var.	B	Pris beror på behov av vård och medicin
Taxi	–	10	A	Pris per korsad blockgräns

FÖRKLARING TILL UTRUSTNINGSTABELLERNA

Alla vikter anges i kilogram. '–' betyder att vikten antingen är för liten eller för stor för att ha någon betydelse eller att den inte kan anges. För vapen anges alla vikter för ett fulladdat vapen.

Alla priser anges i Euro-Dollar.

Åtkomlighetskoderna står för följande: A – finns överallt. B – finns endast i specialbutiker. C – finns för normala RP endast på svarta marknaden (fynd, stöldgods, pirattillverkade föremål, etc.). D – kan ej köpas; pris anger materialkostnad. Dessutom krävs oftast verktyg.

Ett 'X' innebär att tillstånd krävs; utan tillstånd – endast på svarta marknaden (fem- till tiodubbla priset).

MODIFIKATIONER PÅ ANFALLSSLAGET

AVSTÅNDSTABELL

Vapnets gr. räckv.	Kort (±0 CL)	Medium (-25 CL)	Långt (-50 CL)	Max (-75 CL)
1	0 - 1	1 - 2	2 - 3	3 - 4
2 - 3	0 - 3	4 - 6	7 - 9	10 - 12
4 - 6	3 - 6	7 - 12	13 - 18	19 - 24
5 - 9	3 - 9	10 - 18	19 - 27	28 - 36
10 - 15	3 - 15	16 - 30	31 - 45	46 - 60
16 - 20	3 - 20	21 - 40	41 - 60	61 - 80
21 - 30	3 - 30	31 - 60	61 - 90	91 - 120*
31 - 40	3 - 40	41 - 80	81 - 120*	121 - 160*
41 - 50	3 - 50	51 - 100	101 - 150*	151 - 200*
51 - 75	3 - 75	76 - 150*	151 - 225*	226 - 300*
76 - 100	3 - 100	101 - 200*	201 - 300*	301 - 400*
101 - 150	3 - 150*	151 - 300*	301 - 450*	451 - 600*
151 - 200	3 - 200*	201 - 400*	401 - 600*	601 - 800*
201 - 300	3 - 300*	301 - 600*	601 - 900*	901 - 1200*
300 - 400	3 - 400*	401 - 800*	801 - 1200*	1201 - 1600*
400 - 500	3 - 500*	501 - 1000*	1001 - 1500*	1501 - 2000*

* Om avståndet är mer än 100 meter så krävs kikarsikte eller motsvarande. Om detta inte finns så har man ytterligare -1 för varje meter över 100.

MODIFIKATIONER FÖR AVSTÅNDSATTACKER

Situation	Modifikation av GCL
Avstånd *(se ovan)*	±0 — -75
Målet i rörelse *(se illustration)**	-5 — -50
Målet tar skydd *(se illustration)**	-5 — -75
Sikte *(se Sikte)*	+25
Målet liggande *(se illustration)**	-25
Skymning *(se 9.8.1.)*	-25
Mörker *(se 9.8.1.)*	-75
Armslängds avstånd *(0-3 m)*	+50
Avig hand *(se 2.3.5.)*	-25
Sikte på viss kroppsdel *(se Träffområden)*	-25
Skador *(se Träffområden och 9.6.)*	- varierar
Automateld *(se 9.4.1.)*	-5/meters skottfält
Flera attacker *(se Flera attacker och 9.2.1.)*	- var

MODIFIKATIONER FÖR NÄRSTRIDSATTACKER

Situation	Modifikation av GCL
Målet liggande	+10
Attack från sidan	+15
Målet orörligt *(medvetslöst, etc.)*	+25
Attack bakifrån	+35
Skymning *(se 9.8.1.)*	-10
Mörker *(se 9.8.1.)*	-25
Sikte på viss kroppsdel *(se Träffområden)*	-25
Skador *(se Träffområden och 9.6.)*	- varierar
Flera attacker *(se Flera attacker och 9.2.1.)*	- var

* Modifikationen baseras på SL:s bedömning och eventuellt ett Rörligt manöverslag (se 9.2.3.). Se även illustration.

MODIFIKATIONER PÅ TRÄFFCHANS (AVSTÅNDSATTACKER)


Bakom gisslan
-75


Bakom hörn
-50


Över skydd
-50

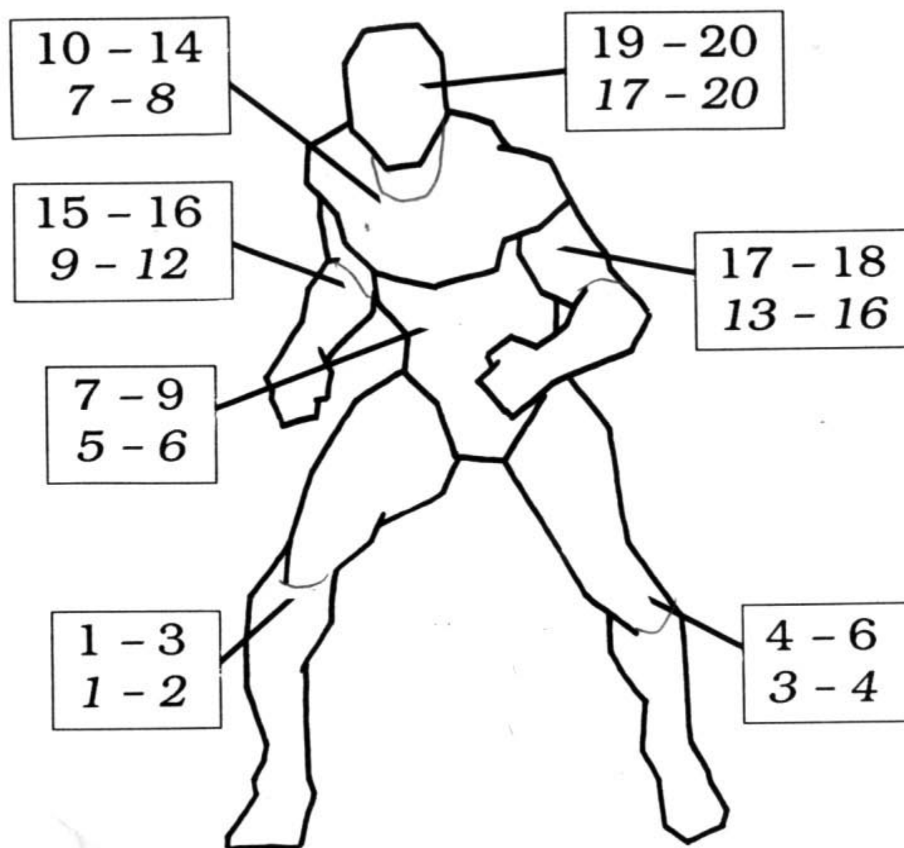

Liggande
-25


Springande
-50

MODIFIKATIONER PÅ UNDVIKANDESLAG

Situation	Modifikation av GCL
Sköld *(se Vapentabellen)*	+10 — +30
Liggande *(se 9.8.2.)*	-25
Skymning *(se 9.8.1.)*	-25
Mörker *(se 9.8.1.)*	-75
Tidigare Undvikandeslag *(se 9.2.2.)*	-10/slag
Automateld *(se 9.4.1.)*	-25
Hagelgevärseld *(se 9.4.4.)*	x 0,5

TRÄFFOMRÅDEN (FRIVILLIGT)



Normala siffror gäller för 'A'-attacker; avståndsattacker och närstridsattacker där målet inte försvarar sig.

Kursiverade siffror gäller för 'B'-attacker; närstridsattacker där målet försvarar sig.

HAGELGEVÄRSTABELL

Avstånd*	Skada	Antal mål
1 - 5 m	7T6	1
5 - 10 m	6T6	1
10 - 15 m	5T6	2
15 - 20 m	4T6	2
20 - 30 m	3T6	3
30 - 50 m	2T6	4
50 - 80 m	1T6	5

*Dela avståndet med 5 om hagelgeväret är avsågat.

TABELL FÖR SVÅRIGHETSGRADER

Svårighet. (SG)	Motstånd
Väldigt lätt	1
Lätt	5
Medelsvårt	10
Svårt	15
Väldigt svårt	20
Extremt svårt	25

TABELL ÖVER FÄRDIGHETSSLAG

CL	Perfekt	Normalt	Misslyck.	Fummel
mindre än 5%	01	02	se 8.1.5.	se 8.1.5.
5%	01	02 - 05	06 - 95	96 - 00
10%	01	02 - 10	11 - 95	96 - 00
15%	01	02 - 15	16 - 95	96 - 00
20%	01 - 02	03 - 20	21 - 96	97 - 00
25%	01 - 02	03 - 25	26 - 96	97 - 00
30%	01 - 03	04 - 30	31 - 96	97 - 00
35%	01 - 03	04 - 35	36 - 96	97 - 00
40%	01 - 04	05 - 40	41 - 97	98 - 00
45%	01 - 04	05 - 45	46 - 97	98 - 00
50%	01 - 05	06 - 50	51 - 97	98 - 00
55%	01 - 05	06 - 55	56 - 97	98 - 00
60%	01 - 06	07 - 60	61 - 98	99 - 00
65%	01 - 06	07 - 65	66 - 98	99 - 00
70%	01 - 07	08 - 70	71 - 98	99 - 00
75%	01 - 07	08 - 75	76 - 98	99 - 00
80%	01 - 08	09 - 80	81 - 99	00
85%	01 - 08	09 - 85	86 - 99	00
90%	01 - 09	10 - 90	91 - 99	00
95%	01 - 09	10 - 95	96 - 99	00
100%	01 - 10	11 - 98	99	00
mer än 100%	se 8.1.5.	se 8.1.5.	99	00

MOTSTÅNDSTABELL

MOTSTÅND \ AKTIV	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
22	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
23	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
24	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
25	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Slå lika med eller lägre än det angivna värdet med 1T100 för att lyckas.

I en del situationer stöter rollpersonen på motstånd av olika slag när han vill utföra en handling. Ju större motståndet är, desto mindre chans är det att personen lyckas. I Mutant använder vi av oss en Motståndstabell för att ta reda på hur en viss situation går. Varje motstånd hör samman med en grundegenskap. Om din rollperson till exempel ska bryta arm med en motståndare, sätter du in rollpersonens STY-värde på aktiv och motståndarens STY-värde på motstånd. SL läser sedan av det siffervärde som står där de två kolumnerna möts. Rollpersonen ska sedan slå lika med eller lägre än det värdet med 1T100 för att lyckas.

SL kan använda motståndstabellen för en mängd olika sitauioner. När rollperson försöker lyfta något sätter han STY mot föremålets STO. Om rollpersonen blir förgiftad ska giftets giftstyrka övervinna personens FYS för att ge maximal skada. När en rollperson ska lista ut hur ett högteknologiskt föremål fungerar sätter han sin INT mot dess svårighetsgrad. SL måste själv gradera svårighetsgraden efter eget sinne, men Tabellen för svårighetsgrader kan ge riktlinjer.

Exempel: Tulle Tiger ska använda mutationen Mental skräck mot Nisse. Tulle har MST 16 och Nisse MST 13. Tulles värde (aktiv) skär Nisses (motstånd) vid värdet 65. Tulle har alltså 65% chans att lyckas.

Den falskhjärtade mutanten Vic ska förgifta en framstående affärsman. Han har lyckats lägga gift i offrets proteinkaka. Giftet har styrka 20 och offret har FYS 10. De två linjerna skär varandra till höger om värdet 95, vilket innebär att försöket automatiskt lyckas. Offret får full skada, 20 poäng, av giftet.

Om giftet hade haft styrka 10 och offret FYS 20 så hade linjerna skurit varandra till vänster om värdet 05, vilket innebär att försöket automatiskt hade misslyckats och offret bara fått 10 poäng skada.